

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Y.N. (2016). Pengaruh bermain *game online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189-199.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (5th ed.).
- Aroma, I.S., & Suminar, D.R.. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(2), 1-6.
- Averill, J.R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286-303.
- Azwar, S. (2008). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011). *Dasar-dasar psikometri*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi II*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Metode penelitian psikologi edisi II*. Pustaka Pelajar.
- Budhi, F.H., dan Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* x Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.
- Buletin APJII. (2020, 9 November). Siaran pers: Pengguna internet Indonesia hamper tembus 200 juta di 2019 - Q2 2020. *APJII*. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020>
- Bungin, M. B. (2005). *Metodologi penelitian kuantitatif: Komunikasi, ekonomi, dan kebijakan public, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, (edisi kedua)*. Kencana.
- Cheng, Y., Zhang, L., Wang, F., Zhang, P., Ye, B., & Liang, Y. (2017). The effect of family structure and function on mental health during China's transition: a cross-sectional analysis. *BMC Family Practice*, 18(59), 1-8.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase consumer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behaviour*, 7(1), 11-24.
- Chui, W.H., & Chan, H.C.O. (2013). The gendered analysis of self-control on theft and violent delinquency: An examination of Hong Kong adolescent population. *Crime & Delinquency*, 62(12), 1-30.
- CNN Indonesia. (2020, 1 April). Pengguna gim *online* meningkat 75 persen kala corona. <https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Cobb, N. J. (2007). *Adolescence: Continuity, change, and diversity (sixth edition)*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Dahwilani, D.M. (2020, 23 Desember). Survei: 16,5 persen masyarakat waktu main *game online* selama pandemi covid-19. *iNews*.

<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/all>

- Epstein, N. B., Bishop, D. S., & Levin, S. (1978). The mcmaster model of family functioning. *Journal of Marriage and Family Counseling*, 19-31.
- Epstein, N. B., Baldwin, L. M., & Bishop, D. S. (1983). The mcmaster family assessment device. *Journal of Marital and Family Therapy*, 9(2), 171-180.
- Etikan, I., Musa, S.A., & Alkassim, R.S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical Statistics*, 5(1), 1-4.
- Fahrudin, A. (2012). Keberfngsian keluarga: Konsep dan indikator pengukuran dalam penelitian. *Informasi*, 17(2), 75-81.
- Franken, A., Moffitt, T.E., Steglic, C.E.G., Dijkstra, J.K., Harakeh, Z., & Vollebergh, W.M.A. (2016). The role of self-control and early adolescents' friendship in the development of externalizing behavior: The SNARE study. *J Youth Adolescence*, 45, 1800-1811.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2011). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Gibbs, J.J. & Giever, D. (1995). Self-control and its manifestations among university students: An empirical test of Gottfredson and Hirschi's general theory. *Justice Quarterly*, 12(2), 231-255.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappel, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behaviour*, 7(4), 479-488.
- Hariwijaya, M. (2007). *Metodologi dan penulisan skripsi, tesis, dan disertasi: Untuk ilmu sosial dan humaniora*. Parama Ilmu.
- Hidayat, D. (2018). Kontrol diri remaja ditinjau dari kelekatan terhadap orang tua. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hilma, A. (2019). Hubungan kontrol diri dengan penggunaan *smartphone* bermasalah. *Skripsi*. Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359-371.
- Kholifah, N., & Rusmawati, D. (2020). Hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kontrol diri remaja pada siswa SMAN 2 Semarang. *Empati*, 7(2), 566-571
- Kim, M. G., dan Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389-398.
- Kolipah, S. & Devy, S. R. (2016). Pengaruh ketahanan keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* pada siswa SD di Kelurahan Mulyorejo. *Jurnal Promkes*, 4(1), 104-115.
- Kumar, R. (2011). *Research methodology: a step-by-step guide for beginners*, (3<sup>rd</sup> edition). SAGE.
- Lemeshow, S., Hosmer, D.W., Klar, J., & Lwanga, S.K. (1990). *Adequacy of sample size in health studies*. John Wiley & Sons.

- Lokadata. (2018, Agustus). Pemain *game online* menurut usia, 2018. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>
- Masya, H., & Candra, D.A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 103-118.
- Marsela, R.D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, & Research*, 3(2), 65-69.
- Maulida, L. (2018, 17 Oktober). Jumlah *gamer* di Indonesia capai 100 juta di 2020. *Tek*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4>
- Mentzoni, R.A., Brunborg, G.S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K.J.M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Minasochah, Karmiyati, D & Djudiyah. (2020). Hubungan keberfungsian keluarga dengan kontrol diri remaja pada siswa SMA di Bawean. *Jurnal Keluarga*, 6(1), 16-24.
- Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musyadat, I. (2019, 22 Oktober). Video remaja masuk panti rehabilitasi akibat kecanduan *game* ponsel. *iNewsJabar*. [https://jabar.inews.id/video/video-remaja-masuk-panti-rehabilitasi-akibat-kecanduan-game-ponsel?\\_ga=2.93309209.562629321.1613114798-1734181042.1612879727](https://jabar.inews.id/video/video-remaja-masuk-panti-rehabilitasi-akibat-kecanduan-game-ponsel?_ga=2.93309209.562629321.1613114798-1734181042.1612879727)
- Nisa, H., & Sari, M.Y. (2019). Peran keberfungsian keluarga terhadap penerimaan diri remaja. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 4(1), 13-25.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148 – 158.
- Nur, M. (2020, 10 September). Sakit hati dihina saat kalah main *game online*, seorang pria di Malang nekat bunuh temannya sendiri. *iNewsJatim*. [https://jatim.inews.id/video/sakit-hati-dihina-saat-kalah-main-game-online-seorang-pria-di-malang-nekat-bunuh-temannya-sendiri?\\_ga=2.168725413.562629321.1613114798-1734181042.1612879727](https://jatim.inews.id/video/sakit-hati-dihina-saat-kalah-main-game-online-seorang-pria-di-malang-nekat-bunuh-temannya-sendiri?_ga=2.168725413.562629321.1613114798-1734181042.1612879727)
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human developmen (tenth edition)*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Puspitadesi, D.I., Yuliadi, I., & Nugroho, A.A. (2013). Hubungan antara figur kelekatan orang tua dan kontrol diri dengan perilaku seksual remaja SMA Negeri 11 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(4), 1-10.
- Putri, N.F.R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children. *Jurnal Psikodimensia*, 12(2), 120-134.
- Rahman, J. O. & Nursalim, M. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* “*mobile legends*” pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 93-100.



- Rahmi, F. I. (2019). Hubungan keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja. *Skripsi*. Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas.
- Ramadhan, M. (2020, 25 Oktober). Video bocah 12 tahun dibunuh teman gara-gara *game online* di Jombang. *iNewsJatim*. [https://jatim.inews.id/video/video-bocah-12-tahun-dibunuh-teman-gara-gara-game-online-di-jombang?\\_ga=2.97469339.562629321.1613114798-1734181042.1612879727](https://jatim.inews.id/video/video-bocah-12-tahun-dibunuh-teman-gara-gara-game-online-di-jombang?_ga=2.97469339.562629321.1613114798-1734181042.1612879727)
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.
- Ramdhani, N., Wimbari, S., & Susetyoserta, Y.F. (2016). *Psikologi untuk indonesia tangguh dan bahagia*. Gadjah Mada University Press.
- Rebellon, C.J., Straus, M.A., & Medeiros, R. (2008). Self-control in global perspective: An empirical assessment of Gottfredson and Hirschi's general theory within and across 32 national settings. *European Journal of Criminology*, 5(3), 331-362.
- Ryan, C. E., Epstein, N. B., Keitner, G. I., Miller, I. W., & Bishop, D. S. (2005). *Evaluating and treating families: The mcmaster approach*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence (eleventh edition)*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology, fifth edition*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sari, Y. M., dan Sunarti, V. (2020). Gambaran perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain *games online*. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158-172.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sessa, F.M. (2006). Adolescence. *Encyclopedia of Mental Health*, 1, 11-19.
- Stewart, A.L. & Ware, J.E. (1992). *Measuring functioning and well-being: The medical outcomes study approach*. Duke University Press.
- Sulistya, R. (2020, 27 November). Jumlah *gamers online* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara. *Republika*. <https://m.republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-emgamers-onlineem-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara>
- Sulistyawati, P.A. (2016). Hubungan antara kontrol diri dan kecenderungan *impulsive buying* remaja akhir putri pada produk *fashion*. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.
- Supaket, P., Nanthamongkolchai, S., & Damrongsak, M. (2012). Factor related to computer game addiction in primary school student. *Journal of Public Health*, 42(1), 1-12.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran psikologis*. Universitas Santa Darma.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *game online* terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., & Boone, A.L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324.
- Taylor, S. E. (2018). *Health psychology (10th edition)*. McGraw-Hill Education.

- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Wearesocial & Hootsuite. (2020). Digital 2020 Indonesia.
- Walsh. F. (2012). *Normal family processes: Growing diversity and complexity (4th ed)*. The Guilford Press.
- Wattananonsakul, S., Suttiwan, P., & Iamsupasit, S. (2010). Pathway to smoking and drinking: The role of family functioning, supportive parenting, self-control, risk and protective factors in Thai adolescents. *J Health Res*, 24(3), 135-142.
- West, R. & Brown, J. (2013 ). *Theory of addiction (second edition)*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. UMM Press.
- Zuhra, A. R. & Nisa, H. (2018). Analisis relasi antara keberfungsian keluarga dan kontrol diri pada remaja di Aceh Tamiang. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 3(2), 200-212.

